Cara a Cara®

©Disney

Para 02 ou mais jogadores separados em equipes.

DICA: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO, E, Caso jogue com uma criança, explique o passo a passo.

Contém: 2 tabuleiros, 48 molduras plásticas, 1 folha com 48 cartas, 24 cartas de adivinhação e manual de instruções.

Como preparar o jogo

Destaque as cartas azuis e laranjas e coloque cada uma dentro das respectivas molduras contidas no jogo. Coloque as molduras já com as cartas azuis em qualquer posição do tabuleiro, encaixando a dobradiça nos pinos do tabuleiro. Faça o mesmo com as cartas laranjas no tabuleiro. As molduras devem se movimentar com facilidade. Destaque as cartas verdes e embaralhe-as.

ATENÇÃO: RETIRE AS PEÇAS DA MOLDURA COM CUIDADO, E, SE NECESSÁRIO UTILIZE para esse fim UMA TESOURA SEM PONTAS (não inclusa). OS PINOS coloridos PARA MARCAR A PONTUAÇÃO DO JOGO ESTÃO NA CARTELA DE MOLDURAS. Atenção! Conserve-os na caixa.

Começando o jogo

• Jogo 1 - Jogo tradicional

Número de participantes: 2 jogadores

Cada jogador escolhe um tabuleiro e coloca todas as caras levantadas e voltadas para si. Em seguida, cada um pega uma carta verde sem permitir que o outro jogador a veja, colocando-os na fenda do tabuleiro. Esta é a cara que o adversário terá que adivinhar, logo, mantenha-a em segredo!

Decida quem irá começar o jogo. Cada jogador, então deverá fazer perguntas ao outro tentando adivinhar qual é a CARA. As perguntas deverão ser sobre as características física da cara.

Só poderá ser feita uma pergunta por vez.

CUIDADO: Evite responder demais. Diga apenas SIM ou NÃO, caso contrário você poderá ajudar o seu adversário. De acordo com as respostas do adversário você irá descartando as caras que não possuem as características perguntadas.

Exemplo: Se você perguntar se a cara usa chapéu, e o outro jogador responder que SIM, abaixe todas as molduras das caras que não usam chapéu; se o adversário responder que NÃO, abaixe todas as que usam chapéu. E assim sucessivamente.

ATENÇÃO! Você pode deixar o jogo mais difícil e desafiante! Combine com o outro jogador que a pergunta sobre o sexo do personagem só poderá ser feita a partir da segunda rodada!

Características que podem diferenciar as CARAS

Você pode fazer perguntas relacionadas a cores, tamanhos, formatos, acessórios, e assim por diante. Por exemplo, você pode perguntar sobre a cor dos olhos, sobre o tamanho do cabelo, se a cara usa óculos ou se a boca é grande. Use sua criatividade.

Desvendando a CARA

Segundo as perguntas que o seu adversário fez, você pode tentar descobrir quem é a cara a qualquer momento. Muito cuidado! Se você errar perderá a partida e o outro jogador ganhará 1 ponto.

Desafio Cara a Cara

Quando já estiver craque em adivinhar as caras, você poderá deixar a brincadeira mais desafiante! O modo de jogar é o mesmo descrito anteriormente, mas nesta versão cada jogador tentará adivinhar duas caras ao invés de uma só. O jogo ficará muito mais emocionante, pois para você poder abaixar as molduras, seu adversário terá que dar respostas negativas, pois elas serão as únicas respostas que irão permitir eliminar algumas caras.

Exemplo: Você pergunta se a cara tem olhos castanhos e, se o seu adversário responder que SIM, você não poderá abaixar nenhuma moldura, pois pode ser que a segunda cara não tenha olhos castanhos. E, se você abaixar as caras que não possuem olhos castanhos, provavelmente não conseguirá adivinhar as duas caras. Ao mesmo tempo, se o outro jogador responder que NÃO, então você poderá abaixar todas aquelas que não possuem olhos castanhos, já que nenhuma das duas cartas tem olhos castanhos.

Quem vence a partida

Vencerá quem descobrir a cara adversária, ganhando a partida e marcando um ponto no tabuleiro.

Quem vence o jogo

Após 5 partidas, quem tiver vencido 3 ou mais partidas é o grande vencedor!

• Jogo 2 – O Observador

Número de participantes: 1 a 4 jogadores.

Coloque as cartas nas molduras. O jogador 1 levanta de uma a seis molduras e mostra para o jogador 2. Este olha atentamente as cartas das molduras que foram levantadas por aproximados 30 segundos. Depois que o tempo se esgotar, ele abaixa as molduras. Então o jogador 2 deverá pegar as cartas de adivinhação, selecionar aquelas que estavam com as molduras levantadas e mostrar para o jogador 1. Para dificultar um pouco mais o jogo, pode-se solicitar para ao jogador 2 que coloque as cartas de adivinhação na mesma sequência em que apareciam nas molduras.

No caso de apenas 1 jogador, levante aleatoriamente uma ou mais molduras, por aproximadamente 30 segundos. Olhe atentamente as caras sorteadas. Depois que o tempo esgotar, esconda as cartas vistas e pegue as cartas de adivinhação. Não Vale Colar! Marque o tempo novamente e identifique as caras observadas colocando-as em sequência. O desafio será identificar um maior número de caras em um tempo cada vez menor.

Observação 1: Você pode determinar o tempo para que o jogador olhe as caras, lembrando que quanto menor o tempo, mais difícil será o desafio!

Observação 2: Você também pode escolher o número de cartas que o outro jogador vai ter que memorizar. Quanto mais cartas, mais complicado fica o jogo!

• Jogo 3 – Perguntas e Respostas

Número de participantes: 2 a 4 jogadores.

Sorteie o primeiro jogador, ou a primeira equipe a jogar. Levante uma ou mais molduras com as cartas de caras já encaixadas, de forma que permaneçam à vista dos jogadores adversários por cerca de 30 segundos.

Enquanto estuda as cartas, o jogador 1 ou a equipe 1 irá escrever em um papel (não incluso no jogo) perguntas sobre as características das cara que foram levantadas, para que os outros jogadores possam responder.

Por exemplo: em quantas cartas a pessoa não usa óculos e não é loira? Quantas cartas possuem o nome escrito com a letra inicial A? Quais caras possuem a cor dos olhos verde? Depois de esgotado o tempo, faça as perguntas que foram elaboradas para o(s) jogadores adversários para verificar o número de atributos de que eles se lembram.

• Jogo 4 – Jogo da Memória

Número de participantes: 2 a 4 jogadores.

Coloque todas as cartas nas molduras de forma aleatória.

Mostre o tabuleiro para os outros jogadores por cerca de um minuto. Abaixe todas as molduras do tabuleiro e peça para que cada um pegue uma carta de adivinhação.

Cada jogador deve apontar, no tabuleiro, o lugar onde está a cara da carta de adivinhação em seu poder. O jogador que mostrou o tabuleiro para os outros ficará responsável por conferir quem acertou ou não.

Quem vence o jogo

O vencedor será aquele que conseguir apontar corretamente a maior quantidade de CARAS.

ATENÇÃO! O jogo não inclui contadores de tempo (cronômetro, ampulheta).

Dúvidas? Contate nossa Central de Relacionamento:
2a a 6a Feira – 8h30 às 17h00 São Paulo: (11) 2102-7070
Demais localidades: 0800-704 55 20